



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Melalui proses penciptaan karya Tugas Akhir yang berjudul “Simbol Keremajaan sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis”, penulis memperoleh berbagai pencapaian baik dari sisi konseptual, teknis, maupun visual. Proses penciptaan karya ini diawali dengan refleksi terhadap pengalaman personal penulis pada masa perkuliahan semester empat, yang pada akhirnya merubah pendekatan konsep dari tema-tema yang berfokus pada permasalahan mental menuju representasi keremajaan yang lebih positif dan menyenangkan. Pergeseran tema tersebut menjadi bentuk kesadaran penulis dalam memaknai kembali masa remaja sebagai fase kehidupan yang tidak hanya dipenuhi konflik dan tekanan, tetapi juga ruang kesenangan, refleksi diri, dan pembentukan identitas. Melalui proses ini, penulis merasa bahwa penggunaan simbol sebagai bahasa visual merupakan pendekatan yang tepat untuk menyampaikan gagasan secara tidak langsung namun tetap komunikatif.

Dalam proses perwujudan karya, penulis menggunakan dua teknik utama, yaitu teknik cetak tinggi (*relief print*) dan teknik kolase (*collage*). Teknik cetak tinggi dengan pewarnaan monokromatik dirasa sesuai untuk menegaskan karakter bentuk, tekstur, serta kesan sederhana namun kuat pada figur dan objek utama. Selama proses pengerjaan, penulis merasa nyaman menggunakan teknik *relief print* karena memungkinkan eksplorasi cukilan yang ekspresif dan memberi kedekatan emosional antara proses manual dan makna karya. Sementara itu, teknik kolase dengan penggunaan warna polikromatik berfungsi sebagai penguat visual dan narasi simbolik, khususnya dalam merepresentasikan dinamika, kesenangan, dan keberagaman pengalaman keremajaan.

Kombinasi pewarnaan monokromatik dan polikromatik menciptakan kontras makna yang sejalan dengan konsep keremajaan yang eksploratif. Teknik, alat, dan bahan yang dipilih mendukung karakter ekspresif karya. Secara visual, penulis merasa karya-karya yang dihasilkan mengalami perkembangan

dibandingkan karya sebelumnya, baik dari segi konsep, komposisi, pemilihan objek, maupun keberanian dalam mengolah warna dan simbol.

Selama proses perwujudan karya, penulis juga menemukan berbagai kelebihan dan kekurangan, baik dari segi teknik, alat, maupun bahan. Kelebihan yang diperoleh antara lain kemampuan teknik relief printing dalam menghasilkan karakter garis yang khas serta karakter visual yang kuat, serta fleksibilitas teknik kolase dalam memperkaya makna simbolik melalui penggabungan elemen visual yang beragam. Namun demikian, penulis juga menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan dalam proses pencetakan yang membutuhkan ketelitian tinggi, waktu pengerjaan yang relatif lama yang disebabkan kondisi pasca kecelakaan saat proses pengerjaan Tugas Akhir turut memengaruhi ritme kerja dan menuntut penyesuaian fisik serta mental dalam proses berkarya.

Di balik berbagai kendala tersebut, penulis juga menemukan sejumlah pengalaman dan pemahaman baru yang memperkaya proses penciptaan. Penulis menyadari pentingnya keseimbangan antara unsur visual, warna, dan komposisi agar karya dapat dibaca secara utuh sebagai satu kesatuan narasi. Penyajian karya dalam bentuk panel yang terdiri dari sembilan karya memberikan pemahaman baru bagi penulis mengenai pentingnya hubungan antar karya, di mana figur remaja yang ditempatkan di pusat komposisi berfungsi sebagai pusat cerita yang dikelilingi oleh simbol-simbol aktivitas dan karakter keremajaan. Hal ini memperkuat gagasan bahwa identitas remaja terbentuk dari berbagai pengalaman yang saling berkaitan.

Tujuan akhir dari penciptaan karya seni grafis ini adalah menghadirkan representasi masa remaja sebagai fase kehidupan yang penuh warna, harapan, dan proses pendewasaan diri. Karya ini berkontribusi pada pengembangan seni grafis ekspresif berbasis pengalaman personal sekaligus membuka kemungkinan eksplorasi simbolik dan teknik hibrid di masa depan. Melalui karya ini, penulis berharap dapat mengajak audiens untuk memandang masa remaja tidak hanya sebagai masa penuh tekanan, tetapi juga sebagai ruang untuk menikmati proses, berdamai dengan diri sendiri, dan menemukan makna dalam pengalaman sehari-hari.

Secara keseluruhan karya ini berhasil menggambarkan keremajaan sebagai fase yang penuh pertumbuhan, kreatifitas, eksplorasi, dan warna. Sekaligus menjadi refleksi dan pemulihan bagi penulis dan penikmat dalam memaknai ulang perjalanan emosi dan pengalaman pribadi melalui proses berkatya, serta memberi inspirasi bahwa pengalaman personal (baik yang menyenangkan maupun yang sulit), dapat diolah menjadi karya seni yang bermakna dan komunikatif.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Edisi V). Jakarta: Balai Pustaka.
- Chandler, D. (2017). *Semiotics: The basics* (3rd ed.). Routledge.
- Danesi, M. (2020). *Introduction to semiotics* (3rd ed.). Routledge.
- Gombrich, E. H. (2015). *The Story of Art* (16th ed.). Phaidon Press.
- Hornung, D. (2012). *Color: A workshop for artists and designers* (2nd ed.). Laurence King Publishing.
- Kleiner, F. S. (2016). *Gardner's Art Through the Ages: A Global History* (15th ed.). Cengage Learning.
- Ocvirk, O. G., Stinson, R. E., Wigg, P. R., Bone, R. O., & Cayton, D. L. (2012). *Art Fundamentals: Theory and Practice* (12th ed.). McGraw-Hill Education. ISBN 9780073379272.
- Santrock, J. W. (2016). *Adolescence* (16th ed.). McGraw-Hill Education.
- Tanama, A. (2020). *Cap Jempol Seni Cetak Grafis dari Nol*. Yogyakarta: SAE
- White, L. M. (2002). *Printmaking as therapy: Frameworks for freedom*. Jessica Kingsley Publishers.

### Jurnal:

- Diananda, A. (2019). Psikologi remaja dan permasalahannya. *ISTIGHNA: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 1(1), 116–133. <https://ejournal.uca.ac.id/index.php/istighna/article/view/20>
- Elswaifi, R. F. (2021). *A New Approach to the Art of Collage in View of Conceptual Art Findings*. *Journal of Design Sciences and Applied Arts*, 2(2),
- Stefanny, R., Suartini, L., & Sutisno, L. B. (2025). *Visualisasi hand colouring seni grafis di SMK Negeri 1 Sukasada*. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 15(1), 80–89. <https://doi.org/10.23887/jjpsp.v15i1.92682>

### Laman:

Art Blombo. (n.d.). *Irving Herrera*. Diakses pada 27 November 2025 dari <https://art.blombo.com/artists/irving-herrera/>

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). *Grafis. Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Diakses pada 9 Desember 2024, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/grafis>.

Encyclopaedia Britannica. (n.d.). *Polychromy*. Retrieved 2025. Diakses pada 9 Desember 2025, dari <https://www.britannica.com/art/polychromy>

Illustration Concentration. (2013, October 22). *Irving Herrera: The Artist and His Models*. Diakses pada 9 Desember 2025 dari <https://illustrationconcentration.com/2013/10/22/irving-herrera-the-artist-and-his-models/> *Indonesia* (Edisi V). Jakarta: Balai Pustaka.

Museum of Modern Art. (2020). Pop Art. Heilbrunn Timeline of Art History. The Museum of Modern Art. Diakses pada 19 Desember 2025, dari <https://www.moma.org/collection/terms/108>

Serupa.id. (2018). Pengertian seni. Diakses pada 9 Desember 2024, dari <https://serupa.id/pengertian-seni/>

Tambah Pinter. (2024). Pengertian ide menurut para ahli. Diakses pada 9 Desember 2024, dari <https://tambahpinter.com/pengertian-ide-menurut-para-ahli/>

Tate. (2019). Collage. Tate Art Terms. Diakses pada 19 Desember 2025, dari <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/c/collage>

Tate. (2021). Pop Art. Tate Art Terms. Diakses pada 19 Desember 2025, dari <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/p/pop-art>

